

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:
Декан факультета



Т. М. Кожевникова
«04» июля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.04.2 Технологии эдьютейнмента в социально-культурной деятельности

Направление подготовки/специальность: 51.04.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль/направленность/специализация: История, теория и технологии социально-культурной деятельности

Уровень высшего образования: магистратура

Квалификация: Магистр

год набора: 2022

Тамбов, 2022

Автор программы:

Доктор педагогических наук, профессор Долженкова Марина Игоревна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.04.03 - Социально-культурная деятельность (уровень магистратуры) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1185).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «20» июня 2022 г. Протокол № 10

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «04» июля 2021 г. № 3.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП Магистра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	8
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	19
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	20
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	22

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-4 Способен управлять познавательными процессами, моделировать, прогнозировать процесс социально-культурного обучения, развития творческого потенциала обучающегося, знать технологии педагогической и организации культурно-досуговой деятельности

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере:

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-4 Способен управлять познавательными процессами, моделировать, прогнозировать процесс социально-культурного обучения, развития творческого потенциала обучающегося, знать технологии педагогической и организации культурно-досуговой деятельности	Осуществляет педагогический процесс с использованием технологий эдьютейнмента

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-4 Способен управлять познавательными процессами, моделировать, прогнозировать процесс социально-культурного обучения, развития творческого потенциала обучающегося, знать технологии педагогической и организации культурно-досуговой деятельности

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)				Заочная (семестр)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Арт-менеджмент			+					+
2	Дискуссионные технологии в социально-культурной деятельности			+					+
3	Интерактивные технологии социально-культурной деятельности			+					+

4	Информационно-методическое обеспечение социально-культурной деятельности		+				+		
5	Маркетинг социально-культурной деятельности			+			+		
6	Менеджмент социально-культурной деятельности	+				+			
7	Организация досуга за рубежом			+				+	
8	Организация панельных дискуссий			+					+
9	Организация семейного досуга			+				+	
10	Организация социально-культурной реабилитации и адаптации			+				+	
11	Основы технологии социально-культурной деятельности		+	+				+	+
12	Педагогическая практика				+				+
13	Прогнозирование в социально-культурной сфере			+					+
14	Программирование социально-культурных процессов			+			+		
15	Теория и практика социально-культурного проектирования		+	+				+	+

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры:

Дисциплина «Технологии эдьютейнмента в социально-культурной деятельности» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.04.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Технологии эдьютейнмента в социально-культурной деятельности» изучается в 3, 4 семестрах.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
Контактная работа	48	18
Лекции (Лекции)	16	8
Практические (Практ. раб.)	32	10

Самостоятельная работа (СР)	24	50
Зачет	-	4

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
3 семестр								
1	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	4	2	8	2	6	12	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
2	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента	4	2	8	2	6	12	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование
3	Условия реализации эдьютеймента в социально-культур ной деятельности	4	2	8	2	6	12	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
4	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	4	2	8	4	6	14	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование

Тема 1. Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование (ПК-4)

Лекция.

Эдьютейнмент как особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения. Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и

развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегчённом анализе событий»(О. Л. Гнатюк).

Эдьютейнмент как технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Эдьютейнмент как особый тип обучения.
2. Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы.
3. Эдьютейнмент как технология обучения, совокупность современных

технических и дидактических средств обучения.

4. Трактовка понятия «Эдьютейнмент» разными учеными.

Задания для самостоятельной работы.

Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразить новизну и актуальность инновационной технологии в образовательном процессе. Доклад должен сопровождаться слайдами (не менее 10), содержащими основные, наиболее важные положения.

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента (ПК-4)

Лекция.

Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).

Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент»: в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере.

Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удержание внимания обучающихся.

Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).
2. Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент».
3. Раскройте суть эдьютейнмента как современной педагогической инновации, основанной на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах.
4. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Задания для самостоятельной работы.

Составьте схему, отражающую структурные компоненты эдьютейнмента.

Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть новой технологии обучения.

Тема 3. Условия реализации эдьютейнмента в социально-культурной деятельности (ПК-4)

Лекция.

Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании: акцент на увлечение, акцент на развлечение, игровой подход, акцент на современность. Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удержание внимания обучающихся. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании.
2. Поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся как важная задача эдьютейнмента
3. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Задания для самостоятельной работы.

Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием элементов эдьютейнмента. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование данной технологии является средством повышения учебной мотивации учащихся.

Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание – шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у обучаемых азарт и энтузиазм

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету (ПК-4)

Лекция.

Передача знаний, взглядов, опыта или навыков как основная цель эдьютейнмента.

Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.

Способы вовлечения, цикличность действий участников образовательного процесса. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazarro, источники удовольствия. Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных психологических приемов). Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Передача знаний, взглядов, опыта или навыков как основная цель эдьютейнмента.
2. Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения.
3. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.
4. Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами.
5. Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

Задания для самостоятельной работы.

Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ трендов и предпочтений детей выбранного Вами возраста (мультфильмы, художественные фильмы, компьютерные игры и т.д.). В группе в форме деловой игры представьте результат Вашей работы

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

3 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 80 баллов

- контрольные срезы – 2 срезов по 5 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
2.	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
3.	Условия реализации эдьютеймента в социально-культурной деятельности	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

4.	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
5.	Посещаемость		10	присутствие на занятии
6.	Премиальные баллы		20	за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины
7.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		50	Подготовка аналитического обзора по результатам социально-культурного исследования
8.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Внутреннее тестирование

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента

Задания тестирования

1) Кто является основоположником "игровых технологий"?

- а) Д. Дьюи;
- б) Ф. Шиллер;
- в) И. Е. Берлянд;
- г) Д. Б. Эльконин.

2) Что не входит в структуру игры как процесса?

- а) целеполагание;
- б) роли, взятые на себя играющими;
- в) сюжет;
- г) реальные отношения между играющими;

3) Как называется организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен?

- а) игровая деятельность;
- б) игровой процесс;
- в) игровое обучение;
- г) игровой компонент.

4) Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?

- а) самостоятельность учеников в деятельности;
- б) развитие психических процессов;
- в) хорошее отношение со сверстниками;
- г) прочное усвоение знаний и формирование мотивации к дальнейшему обучению в школе.

5) Целью игровых технологий является:

- а) развитие у ребят способности самостоятельно мыслить;
- б) мотивация ребят к обучению и укрепление физического и психического здоровья учащихся;
- в) полное усвоение материала по предмету;
- г) сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса.

6. Установите соответствие возраста и метода воспитания.

- а) дошкольный возраст;
 - б) младший школьный возраст;
 - в) подростковый возраст;
 - г) юношеский возраст.
- 1) лекция, диспут, социальный проект;
 - 2) поручение, беседа, соревнование;
 - 3) дискуссия, моделирование жизненных ситуаций;
 - 4) игра, рассказ.

7. Продуктивная деятельность учащихся осуществляется в «зоне ближайшего развития» является основным положением:

- а) догматического обучения;

б) развивающего обучения;

в) проблемного обучения.

8. Восстановите последовательность. Алгоритм решения сложной проблемной ситуации включает шаги:

а) разработка решения, охватывающего каждую из частных проблем;

б) оценка решения, поиск логического обоснования решения, формулирование следствий этого решения;

в) выявление трудностей, определяемых контекстом проблемы;

г) исторический анализ проблемы;

д) разложение поставленной проблемы на более частные проблемы.

9. Назовите характерные особенности проблемного метода обучения:

а) преподаватель сообщает новую информацию;

б) преподаватель указывает путь практического использования учебного материала;

в) обучаемые сами ищут пути получения недостающих знаний;

г) преподаватель применяет приемы учебной деятельности, направленные на развитие у обучаемых творческого мышления.

10. В каких из перечисленных методов обучения содержатся элементы проблемного обучения?

а) репродуктивные упражнения;

б) эвристическая беседа;

в) демонстрация картин.

г) проведение опытов.

11. Игровая технология в обучении развивает:

а) коммуникативные способности;

б) чувства юмора;

в) актерский талант;

г) деловые качества.

12 Какие черты присущи любому виду игры:

- а) коллективность;
- б) свобода выбора;
- в) ролевые позиции играющих;
- г) сюжет;
- д) правила;
- е) творчество;
- ж) субъектная активность?

13. Игра в дошкольном возрасте - это:

- а) способ овладения навыками трудовой деятельности;
- б) ведущий вид деятельности дошкольника
- в) способ позабавить малыша;

14. Дидактические игры – это

- а) вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.
- б) не систематическая учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш
- в) пассивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процесс

15. Кем впервые в педагогической литературе было высказано понимание игры как отражения действительной жизни

- а) К.Д.Ушинским;
- б) Н.К.Крупской;
- в) А.С.Макаренко
- г) В.А.Сухомлинским.

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету

Задания тестирования

1. В чем заключается социальный характер игры?

- а) в передаче социальных отношений;
- б) в образном отражении реальной жизни в играх детей;
- в) в том, что она возникла в человеческом обществе

2. Самый идеальный способ передачи игровой культуры- это:

- а) овладение игровой деятельностью через игры в разновозрастном детском коллективе;
- б) прямое руководство игрой взрослого;
- в) овладение игровой деятельностью через игры в детском коллективе сверстников

3. Что является основой игр с правилами?

- а) четкие правила, которые позволяют достичь игрового результата;
- б) игровой сюжет
- в) обязательное наличие атрибутов

4. Особенность какой игры отображает схема «человек – общественные отношения» ?

- а) дидактической.
- б) театрализованной;
- в) сюжетно-ролевой игры;

5. Основа игры, её сюжет, проявление активности детьми в игровых целях – это:

- а) дидактическая задача
- б) игровые действия
- в) игровая задача
- г) игровые правила

6. Основным показателем развития сюжетно-ролевой игры является:

- а) умение отражать цепочку игровых действий;
- б) принятие ребенком игровой роли;
- в) возникновение ролевых взаимоотношений.

7. Условием для перехода к отобразительной игре является:

- а) овладение манипулятивными действиями с предметами;
- б) наличие впечатлений, полученных в повседневной жизни;
- в) наличие игрушек.

8. Что означает термин «инсценировка»? С каким значением он используется в педагогике?

- а) приспособление литературного произведения для его постановки в театре (на экране);
- б) обучение пересказу знакомого произведения;
- в) это смысловое развернутое высказывание, состоящее из логически сочетающихся предложений, обеспечивающих общение и взаимопонимание.

9. Для обыгрывания художественных произведений используется несколько терминов – инсценировка, театральные представления, театрализованные игры (драматизации), ролевые игры. Какое определение подходит к термину театрализованная игра?

- а) спектакль;
- б) игра-инсценировка на темы прослушанных и освоенных произведений;
- в) обыгрывание популярного среди детей сюжета.

10. Как определяется ролевая игра детей?

- а) как перевоплощение;
- б) игра на сюжеты современных художественных произведений, содержащая лишь элемент произведения (имя героя, черты характера, отдельный эпизод);
- в) осмысленное воспроизведение литературного текста в устной речи.

11. Какие признаки характеризуют театрализованные игры?

- а) заимствуется лишь элемент произведения, но в целом сюжет развивается произвольно по замыслу детей;
- б) предварительное заучивание ролей, длительные репетиции, широкое использование костюмов, декораций, музыкального сопровождения;

в) проходят по готовому сюжету, который заимствуется из художественного произведения; заранее известны герои будущей игры, ход ее действия, сохраняется язык произведения; дети остаются активными действующими лицами и используют разные театральные атрибуты; возможность для импровизации.

12. Какова специфика театрализованных игр?

- а) воссоздаются конкретные художественные образы, необходимо перевоплощение в какого-либо персонажа; используются средства эмоциональной, интонационно-звуковой и языковой выразительности; осваиваются приемы вождения кукол; удовольствие для себя, а не для зрителей;
- б) обыгрываются современные сюжеты, используется лишь имя героя и черты его характера, сюжет развивается произвольно по замыслу детей;
- в) предусматриваются предварительное заучивание ролей, длительные репетиции, широкое использование костюмов, декораций, музыкального сопровождения; к участию привлекается музыкальный руководитель.

13. Каковы условия для проведения театрализованных игр?

- а) деятельность методического кабинета, подбор учебно-методической литературы, проведение разных форм методической работы с воспитателями;
- б) проведение диагностических мероприятий, выявление уровня готовности детей к театрализации и сформированности необходимых умений и навыков;
- в) освоение художественных произведений детьми, наличие в них диалога, организация предметно-пространственной среды (уголка, студии для игр), подготовка необходимой атрибутики, участие педагога в деятельности.

14. Какова роль педагога в организации и проведении театрализованных игр?

- а) обогащение опыта детей новыми жизненными впечатлениями;
- б) обучение пересказу, многократное повторение произведения, развитие у детей интереса к произведению и мотивации к театрализации, связь с жизнью детей, метод косвенного предложения игры; исполнение роли ведущего педагогом, показ приемов выразительности речи и вождения кукол, создание предметной среды, регулирование игры;
- в) ознакомление с художественной литературой и работа с книгой.

15. Выделите этапы театрализованной игры:

- а) этап постановки навыков, этап уточнения и закрепления, этап активизации навыков, этап дифференциации смешиваемых навыков;
- б) этап первичного ознакомления, этап более глубокого обследования и анализа, этап родовидовых обобщений в предметной деятельности;
- в) этап чтения и рассказывания, этап подготовки сценарного материала, этап освоения произведения (пересказ или заучивание наизусть), подготовка предметно - пространственной среды, реализация игры.

Опрос

Тема 1. Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование

Вопросы для обсуждения

1. Эдьютейнмент как особый тип обучения.
2. Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы.
3. Эдьютейнмент как технология обучения, совокупность современных технических и дидактических средств обучения.
4. Трактовка понятия «Эдьютейнмент» разными учеными.

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента

Вопросы для обсуждения

1. Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные

- учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).
2. Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент».
 3. Раскройте суть эдьютейнмента как современной педагогической инновации, основанной на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах.
 4. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 3. Условия реализации эдьютейнмента в социально-культурной деятельности

Вопросы для обсуждения

1. Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании.
2. Поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся как важная задача эдьютейнмента
3. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету

Вопросы для обсуждения

1. Передача знаний, взглядов, опыта или навыков как основная цель эдьютейнмента.
2. Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения.
3. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.
4. Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами.
5. Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

Подготовка и защита медиапрезентации

Тема 1. Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование

Тематика медиапрезентаций

- 1 Эдьютейнмент как особый тип обучения, который основывается на развлечении .
- 2 Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы .
- 3 Эдьютейнмент как технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента

Тематика медиапрезентаций

- 1 Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).
- 2 Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент»: в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере.

- 3 Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся.
- 4 Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 3. Условия реализации эдьютейнмента в социально-культурной деятельности

Тематика медиапрезентаций

- 1 Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании: акцент на увлечение, акцент на развлечение, игровой подход, акцент на современность.
- 2 Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся.
- 3 Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету

Тематика медиапрезентаций

- 1 Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.
- 2 Способы вовлечения, цикличность действий участников образовательного процесса. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazarro, источники удовольствия.
- 3 Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных психологических приемов).
- 4 Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (ПК-4)

Вопросы для промежуточной аттестации

1. Сущность эдьютейнмента (определение, отличие от развлечения).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика эдьютейнмента и наиболее известные кейсы.
4. Эдьютейнмент как инновационная технология в образовании.
5. Эдьютейнмент как особая организация образовательного процесса.
6. Игра с целью изменения поведения. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе эдьютейнмента.
8. Понятие активного статуса субъекта образовательного процесса, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей образования.
9. Структурный подход: составляющие элементы эдьютейнмента.
10. Внешняя среда и ее использование в технологии эдьютейнмента.
11. Диалоговая форма взаимодействия учителя и ученика при реализации эдьютейнмента.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в эдьютейнменте.
13. Критерии поиска и описания целевых участников.
14. Элементы игр и способы игрового дизайна.

15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Эдьютейнмент как способ создания и поддержания учебной мотивации.
17. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения).
18. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
19. Факторы влияния на учебную мотивацию.
20. Сущность критического подхода к эдьютейнменту.
21. Правовые аспекты эдьютейнмента.
22. Способы преодоления коммуникативных барьеров в образовательном процессе.

Типовые задания для зачета (ПК-4)

Практико- ориентированные задания

1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

Содержание: Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к инновационной технологии и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная технология?
2. Какие структурные компоненты эдьютейнмента Вы видите в данном случае?
3. К какой категории относится эдьютейнмент (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?
4. Как можно усовершенствовать эдьютейнмент?

2 «Построение геймифицированной системы »

Содержание: студенты разрабатывают план геймификации деятельности (это может быть ваша учебная деятельность или какая-либо иная, которую Вы хорошо знаете).

План должен включать:.

1. Цели геймификации.
2. Описание Ваших «игроков».
3. Желательный тип их поведения.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	ПК-4	На профессиональном уровне осуществляет педагогический процесс с использованием технологий эдьютейнмента
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ПК-4	Не способен к осуществлению педагогического процесса с использованием технологий эдьютейнмента

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

Работая с РПД, необходимо обратить внимание на следующее:

- отдельные разделы или темы дисциплины не разбираются на лекциях, но отводятся на самостоятельное изучение по рекомендуемой учебной литературе и учебно-методическим разработкам;
- при самостоятельном изучении тем следует использовать источники из современных, в том числе международных профессиональных баз данных и информационных справочных систем через «Интернет», состав которых определяется в РПД и ежегодно обновляется;
- усвоение теоретических положений (методик, расчетных формул и др.), входящих в самостоятельно изучаемые темы дисциплины необходимо самостоятельно контролировать по вопросам для самоконтроля в учебных изданиях и в пункте 3.2 РПД;
- материалы тем, отведенных на самостоятельное изучение, в обязательном порядке входят составной частью в темы текущего и промежуточного контроля.

2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД литературные источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на контрольные вопросы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к контрольным работам, тестированию, зачету/экзамену. Она включает проработку лекционного материала – изучение рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, предложенных преподавателем схем (при их демонстрации), основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект должен быть выполнен в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы, которые).

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность : теория и практика организации : учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - Москва: Аспект Пресс, 2006. - 235, [1] с.
2. Ануфриева Н.И., Зинченко Е.О., Каменец А.В., Чумоватов Д.Ю., Щербакова А.И. Социокультурная деятельность в сфере досуга : учеб. пособие. - Москва: Изд-во РГСУ, 2016. - 193 с.
3. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье : Учебное пособие для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 218 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/473177>
4. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : Учебное пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 150 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/474011>
5. Веселова, Н. Ю. Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в туризме. Часть 1 : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Организация социально-культурного досуга и управление анимацией в. - Краснодар: Южный институт менеджмента, 2007. - 86 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/9582.html>
6. Гамзаева М. В., Магомедова П. К., Алиев Р. И. Особенности развития творческой активности студентов в процессе культурно-досуговой деятельности вуза / Современные педагогические технологии профессионального образования : сборник статей по материалам IV-й международной научно-практических конференций : материалы конференций. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2020. - 7 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594713>
7. Данилков А. А., Литвиченко Е. М. Играем с пользой: организаторам развивающего досуга : научно-популярное издание. - Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2005. - 144 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57300>
8. Жарков А.Д., Чижиков В.М. Культурно-досуговая деятельность : учебник для вузов культуры и искусств. - М.: [Моск. гос. ун-т культуры], 1998. - 461 с.
9. Исаева И.Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие. - Москва: Флинта, 2021. - 196 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/flinta20122524.html>
10. Каменец А. В., Урмина И. А., Заярская Г. В. Основы культурно-досуговой деятельности : Учебник Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 185 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/471658>
11. Куприянов Б. В., Миновская О. В., Ручко Л. С. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : Практическое пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 215 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/452514>
12. Рыбалова Т. В. Развлекательно-досуговая деятельность : учебное пособие. - Тюмень: Тюменский государственный университет, 2015. - 127 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573709>
13. Секретова Л. В. Педагогика досуга : учебное пособие. - Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2017. - 138 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=563056>
14. Томчикова С.Н., Томчикова Н.С. Игровые технологии в ДОУ : учебно-методическое пособие. - Москва: Флинта, 2020. - 80 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN97859765234631.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Бочарова Н. И., Тихонова О. Г. Методика организации досуговых мероприятий. Организация досуга детей в семье : Учебное пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 218 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/473402>
2. Каменец А. В., Урмина И. А., Заярская Г. В. Основы культурно-досуговой деятельности : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 185 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/452814>

3. Куприянов Б. В., Миновская О. В., Ручко Л. С. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : Практическое пособие Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2021. - 215 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/471323>
4. Карпенко О. М. Телеобучение : монография. - Москва: Современный гуманитарный университет, 2008. - 799 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275176>
5. Мангер Т.Э., Кудинова Л.С. Празднично-игровые технологии социально-культурной деятельности как средство формирования творческой активности дошкольников : монография. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2009. - 193 с.

6.3 Иные источники:

1. Справочно-правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru> - <http://www.consultant.ru>
2. Российская национальная библиотека - <http://www.nlr.ru/>
3. «Открытые Информационные системы» - <http://www.osp.ru>
4. Словари и энциклопедии он-лайн - <http://dic.academic.ru> - <http://dic.academic.ru>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Adobe Reader

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
2. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.